Herbert's Dummy Run

Con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

COMMODORE 64

SOMMARIO

N. 5
Ottobre

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - MI

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

La storia del Basic

Mi hanno detto che Basic è la sigla di una serie di parole. Vorrei sapere qualche informazione sulla nascita del Basic, chi l'ha sviluppato, perché e così via e soprattutto l'esatto significato del suo nome.

Giuseppe Marri, Cosenza

Innanzitutto allora la spiegazione del suo nome: è l'acronimo, cioè la "sigla" delle parole Beginners All Purpose Symbolic Code.
Codice simbolico per principianti per tutti gli usi potrebbe essere la traduzione di questo linguaggio che è al momento il più diffuso nell'ambito degli elaboratori domestici, all'interno dei quali (Commodore 64, per esempio) è addirittura residente. Il Basic è ormai un linguaggio più che maggiorenne, perché fu sviluppato dai professori Kemeny e Kurtz nell'ormai lontano 1963. Chi seppe perfezionare e sfruttare fino in fondo le sue possibilità fu però l'allora diciannovenne William Gates, che per commercializzarlo fondò la Microsoft, di cui è a tutt'oggi presidente. Il Basic utilizza parole chiave di facile assimilazione in quanto in genere molto simili al loro significato reale: Print, if... then, ... La ragione principale dello sviluppo del Basic è data dalla necessità di realizzare un linguaggio il più semplice possibile per consentire una interfaccia utente-computer alla portata di tutti.

Come funziona il floppy

Ho da poco acquistato un drive per il mio Commodore e vorrei sapere qualcosa sul sistema di registrazione dei floppy disk e su quello di lettura.

Marco Rapaini, Vicenza

I floppy disk, o dischetti, sono uno dei più diffusi sistemi di registrazione dei dati in uso sui personal e home computer. In quest'ultimo settore essi vengono superati dai nastri magnetici, più economici, ma non hanno rivali invece per quanto riguarda le applicazioni nel campo del personal computing. Il floppy è sostanzialmente costituito da un dischetto in plastica morbida rivestito di materiale magnetico e custodito dentro una busta di cartone. L'accesso ai dati, o la registrazione avviene mentre il disco ruota. La sua superficie è infatti suddivisa in molti cerchi concentrici (piste) sui quali avviene la registrazione. Rispetto ad un tradizionale microsolco quindi la differenza consiste nella diversa configurazione della pista: a spirale in un caso, a cerchi nell'altro.
Su ciascun lato della busta c'è una finestrella che permette alla testina di lettura/scrittura di venire a contatto con la superficie del disco per compiere appunto le operazioni di registrazione o di lettura. Su ogni lato della busta di carta inoltre c'è un piccolo foro: il foro indice. Quando il foro indice presente sul disco passa in corrispondenza dei due sul cartone, un sottile fascio di luce viene rilevato da un sensore. In questo modo il drive ha la possibilità di conoscere costantemente la posizione relativa del disco.
I vantaggi del floppy rispetto al nastro consistono sostanzialmente in una maggiore capacità di immagazzinamento dei dati, e in una maggiore velocità di lettura/registrazione.

Le lettere che giungono in redazione sono piene di invettive e di preghiere.
Invettive di chi non è riuscito a risolvere nessuno dei giochi che proponiamo e ci accusa di barare, e preghiere da parte di chi, dopo avere fatto i primi passi verso la risoluzione del gioco si è incastrato in un vicolo cieco e non riesce più a proseguire. In particolare molti lettori ci chiedono di aiutarli a risolvere la famiglia di Wally. Ecco allora qualche suggerimento.
Vi sarete accorti che esistono degli schermi che hanno delle cose che non funzionano o finite a metà. Per esempio nella piazza principale c'è la fontana che oltre ad esse-

100% dell'avventura con 3181 passi: questo è l'ottimo risultato ottenuto da Fabio Nezzi di Genova.

LA CLASSIFICA DI PYJAMARAMA

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVINCIA	PUNTEGGIO
PYJAMARAMA	DAMANTI MARCO	GENOVA	GE	100%
PYJAMARAMA	LEONE MANUEL	VERCELLI	VC	100%
PYJAMARAMA	MANTELLINO SERGIO	SALERNO	SA	97%
PYJAMARAMA	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	96%

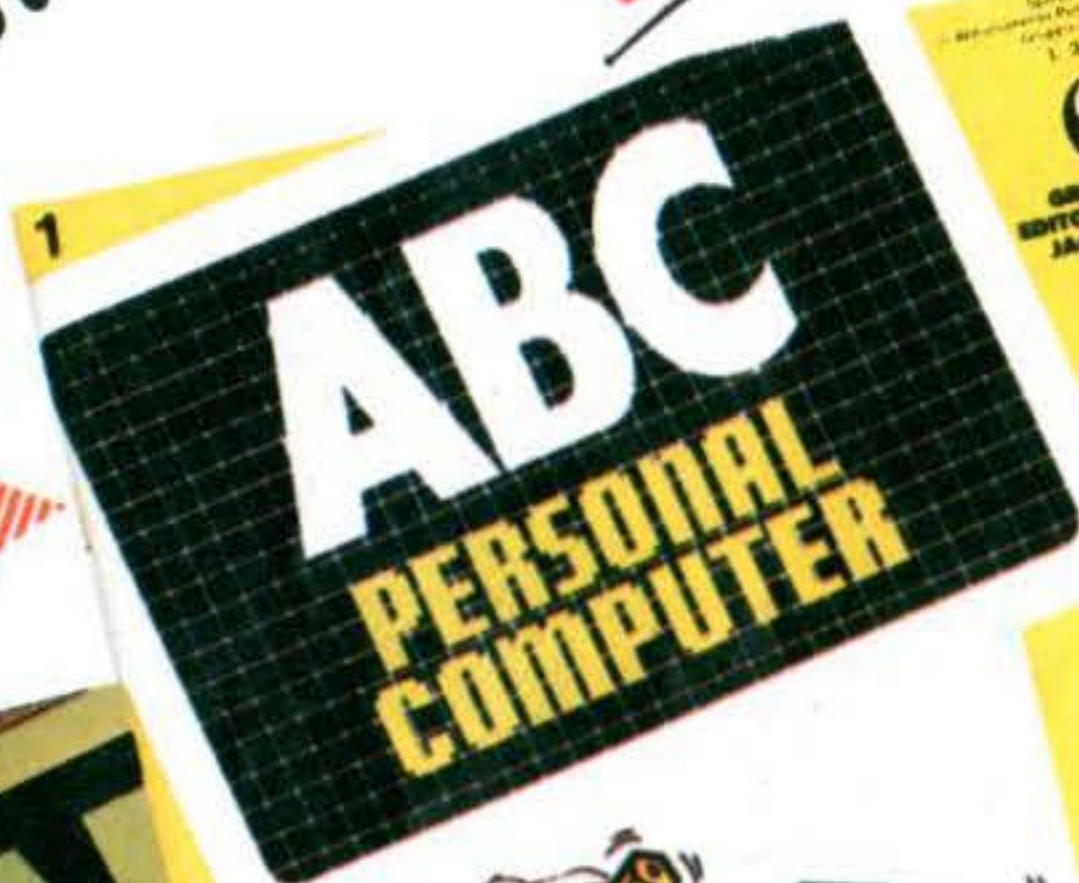
re guasta vi può far cadere nei sotterranei obbligandovi ad azionare il joystick velocemente per evitare di venire eliminati dal fantasma.
Bene, in questo caso sarà compito di Dick, l'idraulico, ripararla, e adesso vi spieghiamo come.
Recatevi dal fornaio e prendete le noccioline per la scimmietta. Quindi, sempre nei panni di Dick, recatevi all'ufficio postale a prendere la ventosa. Ora recatevi allo Zoo e scambiate le noccioline con la chiave idraulica. Senza le noccioline non riuscirete a raggiungere lo zoo e terminerete nell'acquario dove, con la tecnica usata in Deca-

LA CLASSIFICA DI QUO VADIS

GIOCO	COGNOME E NOME	CITTA'	PROVINCIA	PUNTEGGIO
QUO VADIS	CATALANO MASSIMO	LANZO	TO	3.036.300
QUO VADIS	BREMBILLA ANDREA	COMO	CO	2.975.200
QUO VADIS	PUZZILLI LUCA	TIVOLI	RM	2.895.600
QUO VADIS	D'ANGELO ROBERTO	TIVOLI	RM	2.745.300
QUO VADIS	GAUDOSIO MAURIZIO	BARI	BA	2.479.600
QUO VADIS	VIANELLO LUIGI	VENEZIA	VE	1.970.700
QUO VADIS	SIMONETTI ROBERTO	CASORIA	NA	1.789.700
QUO VADIS	SALANI FABRIZIO	CANDELO	VC	1.656.300
QUO VADIS	AMENDOLAGINE GIANNI	S.SPIRITO	BA	1.546.000
QUO VADIS	MARCHINI DANIELE	VIGEVANO	PV	1.515.100
QUO VADIS	VACCA GIOVANNI	ALBA	CN	1.461.600
QUO VADIS	CIANCIOLO ROBERTO	TRIESTE	TS	1.359.500
QUO VADIS	BOLDORINI STEFANO	MILANO	MI	1.353.100
QUO VADIS	PAGANO RAFFAELE	NAPOLI	NA	1.246.100
QUO VADIS	BRUZZI MASSIMO	ORVIETO	TR	1.182.000
QUO VADIS	QUARANTA VINCENZO	GIUGLIANO	NA	1.163.100
QUO VADIS	CALORIO MICHELE	TORINO	TO	1.134.700
QUO VADIS	SANTINI DANIELE	RAPALLO	GE	1074.500
QUO VADIS	D'UGO ANGELO	CASALECCHIO	BO	1.057.400
QUO VADIS	SANTI DANIELE	CODROIPO	UD	631.000
QUO VADIS	SIRAGUSA ALFREDO	ROMA	RM	583.900
QUO VADIS	PILIA ALESSANDRO	RHO	MI	197.400
QUO VADIS	DI VITTORIO NICOLA	CASAPESENNA	CE	141.450
QUO VADIS	MANCUSO ELIO	ROMA	RM	5.550
QUO VADIS	LINCE CRISTINA	MILANO	MI	

Questo il risultato di Sergio Mantellino di Salerno che ci ha inviato anche una sua foto tessera.

thlon potete lasciare la stanza senza troppi danni.
Quindi recatevi sulla cima della fontana che come d'incanto riprenderà a funzionare.
Per costruire il muro dovete prendere i panni di Wally.
Prendete il secchio e la sabbia. Andate sulla fontana e riempite il secchio. Raggiungete la betoniera e muovetevi intorno fino a quando non sentite un rumore. Prendete la cazzuola e recatevi in Wall Street.
Camminate lungo la strada e il muro sarà ora costruito.

Le commissioni da fare non terminano qui ma non vogliamo andare oltre con i nostri suggerimenti. Ripensate ai vari schermi ed alle cose fuori posto. Quindi cercate gli oggetti giusti ed incaricate il personaggio adatto per realizzare il lavoro.

Finalmente arriva Amiga

Annunciato da tempo, atteso con ansia l'Amiga, il nuovo 16 bit della Commodore è pronto a conquistare il mercato di tutto il mondo.

Le caratteristiche di questo nuovo computer sono veramente eccezionali. Il sistema operativo è simile a quello del MacIntosh e utilizza icone e finestre comandate dal mouse e il processore centrale è il veloce e potente MOTOROLA 68000.

Diversamente dagli altri computer della stessa categoria l'Amiga ha però la particolarità di essere multitasking e cioè di poter eseguire più di un programma contemporaneamente.

Punta di diamante del computer è la capacità grafica legata ad un chip grafico che, accoppiato ad un manipolatore di immagini ad alta velocità, aiuta l'Amiga a disegnare e trasformare le immagini molto velocemente. In questo modo sono sufficienti poche linee di comando per animare figure.

Inoltre due differenti sprite danno un'alta risoluzione di 600 * 200 punti a 16 colori. È possibile collegare l'Amiga con videoregistratori, telecamere e laser disk.

Il computer ha una tastiera con ben 86 tasti e viene fornito con un disk drive di 3"1/2 di capacità di 880 K, ha 128 K di Rom e 256 k di Ram espandibili a 512 k. Si prevede un'alta produzione di software visto che molte case produttrici si sono dimostrate entusiaste di lavorare con un Amiga.

Il prezzo si aggirerà probabilmente intorno ai 3 milioni e mezzo di lire.

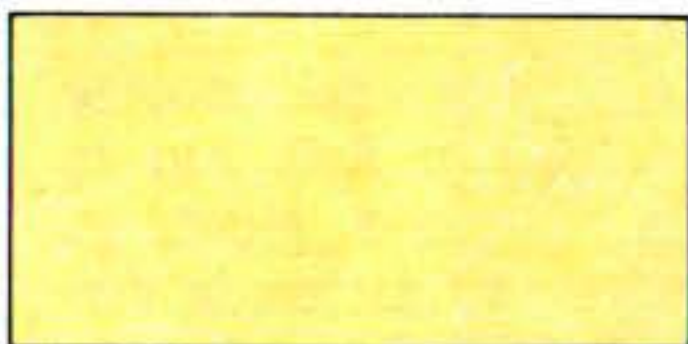
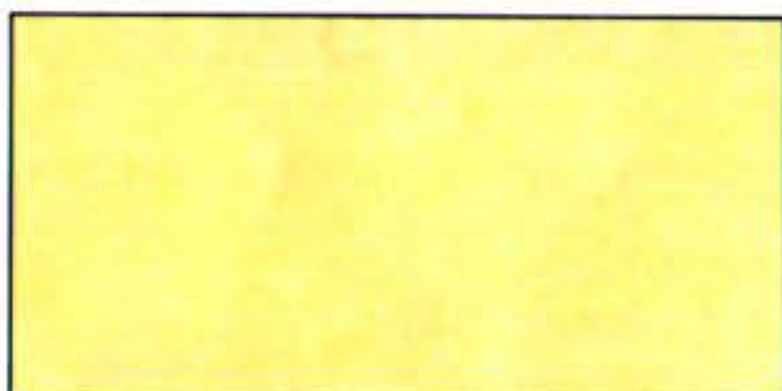
Si chiama ELITE ed è stato il programma di successo del BBC ed ora è disponibile per il Commodore. La Firebird già produttrice di Gyron si è assicurata i diritti di questo gioco spaziale dalla grafica stupenda a vettori.
A bordo di una astronave dovete avventurarvi nello spazio organizzando una vera e propria spedizione. Non solo quindi il classico gioco spaziale ma anche di simulazione e strategia. La confezione del gioco è molto completa e contiene oltre a delle dettagliatissime istruzioni anche una breve novella che vi aiuta ad entrare nello spirito del gioco.

Ultime novità

Distribuito dall'ACTIVISION è in vendita RESCUE ON FRACTALUS, il primo gioco realizzato dalla Lucas Games, la casa di produzione di George Lucas il geniale ideatore di Guerre Stellari.
In pratica si tratta di dover guidare un veicolo tra nemici e i terreni più impervi.
WORLD SERIES BASKETBALL è il nuovo titolo della collana sportiva dell'Imagine comprendente la versione del baseball con lo schermo del replay.
Sulla scia dell'enorme successo di Soft Aid la compilation di giochi in favore dell'Africa, la Virgin inglese ha realizzato NOW GAMES, una raccolta di giochi del calibro di Arabian Nights, Lords of the Midnight e anche, guarda un po', di Every one's a Wally.
Infine attesa per la seconda versione di POLE POSITION che vi permette di costruirvi anche una pista su misura, GOONIES il gioco basato sul nuovo film di Spielberg e Zorro, il primo gioco ispirato dal famoso spadaccino.

Pretore vieta la vendita di Software copiato

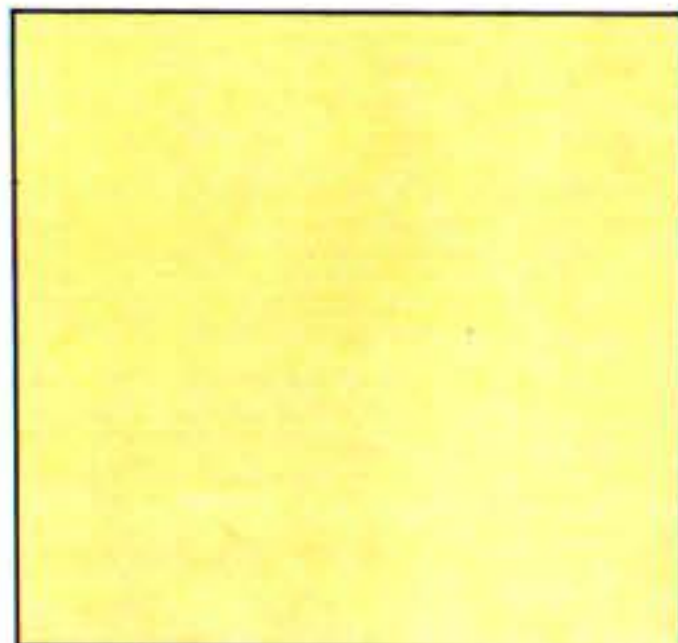
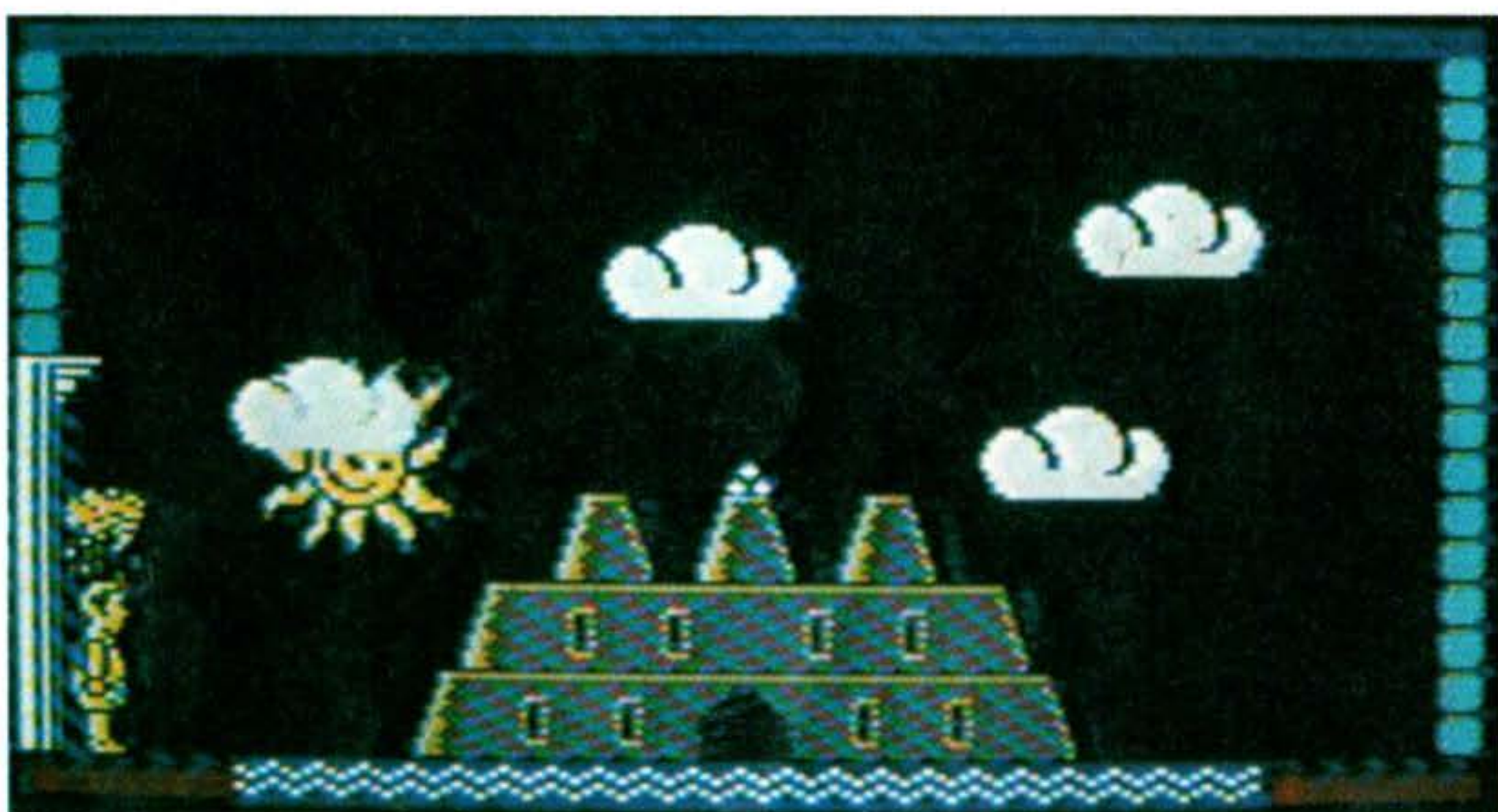
Mentre in Inghilterra sono entrate in vigore il 16 Settembre le severe pene previste dal Copyright (Computer Software) Amendment Act, in Italia bisogna registrare una nuova importante sentenza contro i pirati del software.
Il pretore di Varese in seguito alla denuncia della Mastertronic Italiana ha vietato ad una società editoriale di Cremona di commercializzare software che rappresenta una chiara imitazione di quello prodotto dalla Mastertronic.
Una piccola vittoria contro il "mercato nero" dei programmi che è molto sviluppato in Italia.
Per tornare all'Inghilterra dove la "copiatura" è sicuramente meno diffusa che da noi, le pene della già citata legge prevedono multe da 2000 sterline in su o due mesi di prigione per chi venisse sorpreso a vendere, possedere o mostrare copie illegali di programmi per computer.

Novità Mastertronic

La MASTERTRONIC, la vulcanica casa produttrice di giochi a basso prezzo, ha realizzato alcuni nuovi titoli.
CLUMSY COLIN ACTION BIKER è il gioco su cui si concentrano le maggiori aspettative. In Inghilterra è stata studiata una particolare campagna pubblicitaria con le immagini del gioco stampate su ben 12 milioni di Skips, uno snakes in commercio.
Il gioco è una specie di avventura in "progress" dove, alla guida di una speciale motocicletta da fuoristrada, dovete girovagare tra strade, prati e speciali percorsi alla ricerca di vari accessori che rendano competitiva la vostra due ruote alla prova finale di accelerazione.
CAPTIVE invece è un'avventura multi schermo in tempo reale nel tentativo di raggiungere il castello della salvezza attraverso la "valle dei cadaveri" irta di pericoli.

Un economico database

Superbase, uno dei data base più potenti e di maggior successo ha ora una versione più economica.
La casa inglese Precision Software, per aiutare chi è disposto ad utilizzare il proprio 64 non solo per giocare ma anche per archiviare qualsiasi genere di informazione ma non a spendere le oltre 200.000 Lire per Superbase ha realizzato SUPERBASE STARTER.
Il programma naturalmente non ha la versatilità dell'originale, anche se è molto utile per tutti coloro [illegible] si avvicinano per [illegible] volta alla creazione di database. Il suo costo è meno della metà di SUPERBASE.

Alla conquista della maglia gialla con Tour de France

Il primo gioco ispirato ad una corsa a tappe di ciclismo è stato realizzato dall'ACTIVISION e sarà distribuito in Italia da NBC.
Affascinati da salite come quelle del Tourmalet o dell'Izoard o l'arrivo finale sui CHAMPS ELYSÈS i programmatori inglesi della famosa casa hanno deciso di fare una versione per il Commodore 64 del TOUR DE FRANCE, la dura corsa a tappe francese.
Ben sedici tappe lungo tutta la Francia impegneranno i ciclisti nella conquista della Maglia Gialla.
Tour de France richiede sia la forza nell'uso del joystick che il senso tattico e la tenacia, proprio le doti richieste ad ogni corridore ciclista che si rispetti.

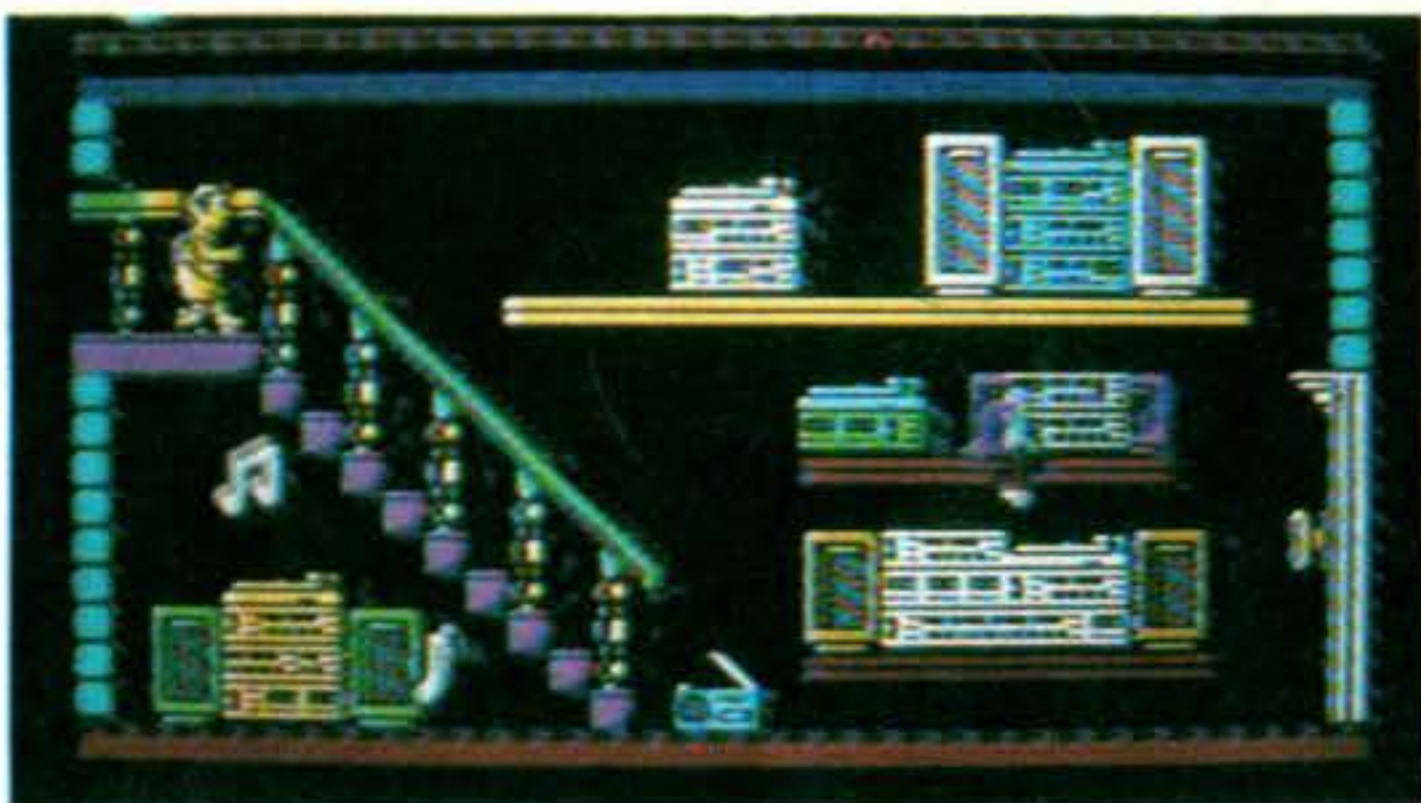
GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON

HERBERT

Il protagonista questa volta è il giovane e distratto pargolo di Wally Week, smarrito all'interno di un grande magazzino, in una colossale orgia di videogiochi, alla ricerca della strada per raggiungere i suoi genitori.

Ricordate l'ultima avventura della famiglia WEEK?
Protagonisti, oltre all'ormai famoso Wally erano la sua dolce consorte WILMA ed alcuni eccentrici amici come TOM, il meccanico punk o HARRY, l'elettricista hippie.
Unico personaggio un po' discolo e che assolutamente non voleva saperne di alcuni dei vostri comandi era HERBERT, il figlio dispettoso di WALLY e WILMA che si aggirava a quattro zampe tra le vie della città combinando brutti scherzi a tutti.
Da allora è trascorso un po' di tempo e HERBERT ha imparato a reggersi sulle proprie gambe e ha perso un po' della sua irrequietezza.
Ciò non basta tuttavia a impedirgli di perdersi all'interno di un grande magazzino della città. WILMA e WALLY sono così costretti ad attendere nell'ufficio delle persone smarrite mentre il loro affezionato figliolo è alla ricerca di una strada tra giocattoli, oggetti ed ascensori.
Il vostro compito in HERBERT's DUMMY RUN è quello di aiutare il simpatico pargolo a districarsi tra giochi, videogiochi ed insidie per raggiungere i genitori nella stanza delle persone smarrite prima della chiusura dei grandi magazzini.

IL GIOCO

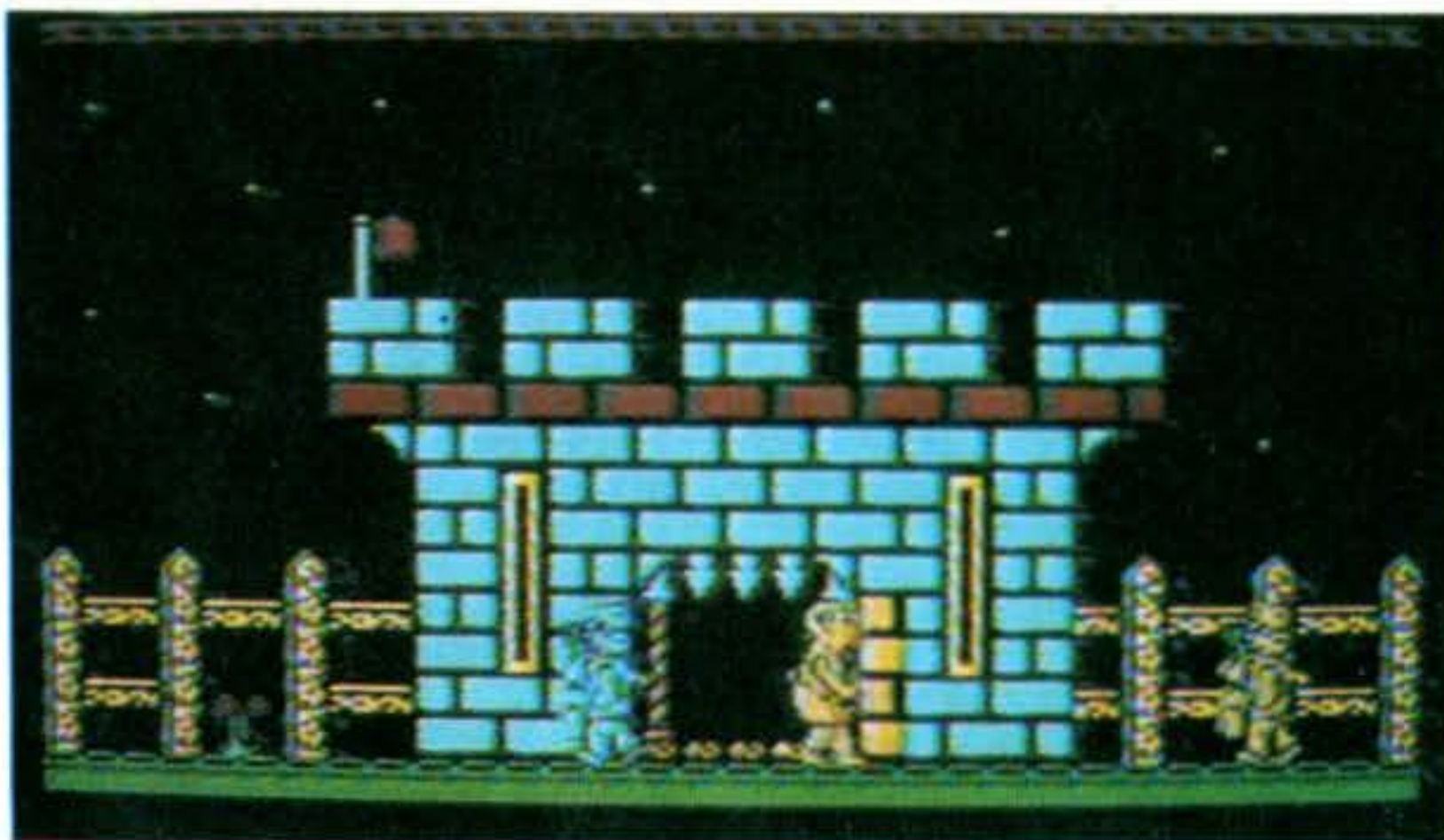
Anche se le caratteristiche di base di ogni gioco della serie dedicata a WALLY sono sempre simili, con schermi da perlustrare, oggetti che vanno raccolti e di cui si deve scoprire l'uso, ostacoli da evitare senza perdere troppa energia, ogni gioco presentatovi da Oro Soft ha sempre una particolarità originale.
In Pyjamarama, per esempio, un piccolo videogioco vi faceva guadagnare una vita, in una famiglia di WALLY avevate la possibilità di comandare più di un personaggio; in Herbert's i videogiochi diventano fondamentali per la soluzione del gioco.
Come la stragrande maggioranza dei bambini, la passione principale di HERBERT è quella di giocare e proprio per questo DUMMY RUN diventa in pratica un puzzle di giochi.
Affrontare i classici videogiochi come BREAKOUT, TURTLES o SPACE INVADERS diventa fondamentale per riuscire a risolvere il classico intrigo.
La grafica come sempre è stupenda, come stupenda è l'animazione e la situazione di ogni quadro.
Il piccolo protagonista di questa dinamica avventura si trova all'inizio della storia alle ore 13 in piedi sopra un cubo al centro di una stanza del settore dei giocattoli. Sul muro ci sono quattro scaffali colmi di pupazzi, trenini, modellini di automobili e aeroplani, mentre sul pavimento quattro trottole fanno di tutto per ostacolargli il cammino.
Sullo schermo un orologio indica inesorabile il trascorrere del tempo ricordandovi che dovete ritrovare la stanza con i genitori entro le 17,30, ora di chiusura dei grandi magazzini.
Sulla destra, nella parte superiore dello schermo, sono indicati i due oggetti trasportati. HERBERT inizia l'avventura portando un soldo di cioccolato e una racchetta da tennis.
Il gioco si svolge in tempo reale anche se numerosi oggetti e personaggi faranno di tutto per ridurvi l'energia. Avete a disposizione 3 vite ed una grossa goccia sulla sinistra raccoglie le lacrime che il grazioso pargoletto versa durante le sofferenze nel compiere le pe-

ripezie e che indicano la diminuzione dell'energia.
Simpatica è la scena di quando perdete una vita: una piccola nuvoletta stile Fantozzi castiga il povero HERBERT.
Un'altra novità rispetto agli altri giochi è l'unità di misura con cui vi viene indicato il progredire dell'avventura. In perfetta sintonia con lo spirito infantile essa viene indicata con delle squisite caramelle che farebbero impazzire grandi e piccini.

SCHERMI ED OGGETTI

Come detto, il gioco è ambientato nei settori di un Grande Magazzino. Vi capiterà così di trovarvi tra vestiti e giocattoli, piante, elettrodomestici, articoli sportivi e per la casa. Altri schermi invece sono dei chiari riferimenti a giochi classici come le formine o i soldati di latta. Ogni settore è "popolato" da nemici e pericoli: un uccello che vola e sgancia strane uova, scariche elettriche, battitappeti impazziti o lombrichi.
Gli oggetti fondamentali sono dei più vari come per esempio una balena rossa o un tappo, una radio o una racchetta da tennis, una macchina fotografica oppure una fionda. Il loro uso in certi casi è evidente, come nel caso della racchetta da tennis che ovviamente deve essere usata per giocare a tennis. In altri casi invece il riferimento è più sottile.
Tenete comunque conto che alcune stanze non sono accessibili immediatamente mentre è assolutamente impossibile percorrere le altre senza l'oggetto giusto, come per esempio quella con il castello di sabbia o quella con i soldatini. Infine immancabile è il classico ascensore che vi permette di raggiungere facilmente i 4 piani del megastore.

COMANDI

Una volta caricato il gioco, la musichetta di "Baby Face" vi introduce al primo schermo.
Premendo il tasto 1 sele-

zionate l'utilizzo della tastiera; premendo il tasto 2 selezionate l'utilizzo del joystick nella porta 2. Nel primo caso questi sono i controlli:
0=Sinistra
Barra Spaziatrice=Sparo/Salto
P=Destra
Per salire premete destra e sinistra alternativamente, mentre il gioco

andrà in pausa con il tasto funzione F1 (per continuare premetene qualsiasi altro). Per annullare il gioco e tornare al menu principale è sufficente premere RESTORE.

CONSIGLI

Siamo sicuri che quando passate davanti ad un bar con una qualsiasi consolle, da perfetti videogiochi-dipendenti non riuscite ad esimervi dal frugarvi le tasche in cerca delle 200 lire per una partita.

In HERBERT dovete evitare di soffermarvi subito nel primo gioco che trovate come per esempio il Break-out. Magari riuscirete anche a risolverlo conquistando il guanto sospeso nel soffitto, ma sarà tutta fatica sprecata visto che quello è proprio l'ultimo oggetto che vi servirà per raggiungere la stanza dove WILMA e WALLY stanno aspettando il loro figlioletto.
Non male come consiglio, vero?
La tecnica migliore da usare è comunque quella di perlustrare tutto il magazzino, notare gli oggetti e i luoghi e poi pensare ad una buona strategia.
Come nostra abitudine comunque eviteremo di aiutarvi nell'avventura anche se qualche piccolo consiglio possiamo darvelo ugualmente.
Per esempio, evitate le trottole camminando sugli scaffali nel primo schermo, mentre il cubo dove HERBERT inizia il gioco con l'oggetto giusto si può trasformare a sorpresa in una comoda catapulta.
Durante il tragitto potete trovare dolciumi, lecca lecca o ghiaccioli sparsi sul pavimento. Raccogliendoli guadagnerete in energia svuotando la goccia di lacrime.
In una stanza dove sembra impossibile raggiungere degli scaffali dovete risalire sulla fune più lunga. La tecnica da usare è simile a quella dei giochi sportivi tipo DECATHLON e cioè dovete muovere velocemente il

joystick oppure premere alternativamente i tasti destra e sinistra.
Fate molta attenzione nell'uso dell'ascensore. Per decidere il piano dovete fare sorridere la faccia che lo indica, con un salto in corrispondenza del numero desiderato. Non dimenticatevi assolutamente l'ingresso perché l'ascensore rimarrà fermo a quel piano. Se infatti provate ad entrare nell'ascensore del piano sbagliato avrete la brutta sorpresa di cadere nella tromba dell'ascensore stringendo tra le mani un rudimentale paracadute. Le porte che conducono all'ascensore sono due per piano e sono facilmente riconoscibili perché senza maniglia. La maggior parte delle volte che perdete una vita, HERBERT si fermerà un attimo. Fate molta attenzione ad essere pronti a muoverlo quando la nuvoletta scompare. In particolar modo durante il Break-Out potete rischiare di far battere la pallina per terra con la conseguenza di dover ricominciare da capo il videogioco.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Introdotta la cassetta nel registratore e con il nastro riavvolto all'inizio, premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP del Commodore 64 e quindi il tasto PLAY sul registratore.
Se avete dei problemi nel caricamento controllate il volume, l'allineamento della testina del registratore (Azimuth) e per ultimo la velocità. ■

Guida all'input C64

Nei nostri programmi i caratteri grafici vengono stampati secondo questa tabella:

{HOME} - HOME
{CLR} - PULIZIA SCHERMO
{CUR.SU} - CURSORE IN ALTO
{CUR.GIU} - CURSORE IN BASSO
{CUR.DES} - CURSORE A DESTRA
{CUR.SIN} - CURSORE A SINISTRA
{SPC} - SPAZIO
{RVS ON} - REVERSE ON
{RVS OFF} - REVERSE OFF
{INST} - INSERT
{F1} - TASTO F1
{F2} - TASTO F2
{F3} - TASTO F3
{F4} - TASTO F4
{F5} - TASTO F5
{F6} - TASTO F6
{F7} - TASTO F7
{F8} - TASTO F8
{BLACK} - COL. NERO (CTRL+1)
{WHITE} - COL. BIANCO (CTRL+2)
{RED} - COL. ROSSO (CTRL+3)
{CYAN} - COL. CIANO (CTRL+4)
{PURPLE} - COL. PORPORA (CTRL+5)
{GREEN} - COL. VERDE (CTRL+6)
{BLUE} - COL. BLU (CTRL+7)
{YELLOW} - COL. GIALLO (CTRL+8)
{ORANGE} - COL. ARANCIO (CBM+1)
{BROWN} - COL. MARRONE (CBM+2)
{LT.RED} - COL. ROSSO CHIARO (CBM+3)
{GRAY1} - COL. GRIGIO 1 (CBM+4)
{GRAY2} - COL. GRIGIO (CBM+5)
{LT.GREEN} - COL. VERDE CHIARO (CBM+6)
{LT. BLUE} - COL. BLU CHIARO (CBM+7)
{GRAY3} - COL. GRIGIO 3 (CBM+8)

I caratteri grafici, ottenuti con la pressione dei tasti "Shift" e "CBM", sono codificati in modo da indicare il tasto da premere assieme a "Shift" o "CBM". Es. il cuoricino è codificato con {SH S}. Un numero dentro le parentesi indica le volte che il tasto va premuto.

Evasione

Questo è un gioco tradizionale ma con una interessante differenza: giochi contro il computer.

Il Commodore conosce le regole del gioco, ma non come si vince. Inizialmente compirà delle mosse del tutto casuali cosicché avrai buone probabilità di vincere. Giocando molte volte contro il computer, noterai come sbaglierà sempre meno mosse. Infatti impara dai suoi errori e memorizza le mosse vincenti e sarà sempre più difficile batterlo.
Il gioco è già affascinante nella sua semplicità; giocato poi contro il computer, che è capace di imparare e migliorare, è proprio qualcosa d'insolito e appassionante.

Come giocare

All'inizio viene disegnato sul video il piano di gioco. Le posizioni sul piano sono di due tipi: nere se libere, colorate se occupate. Le linee che congiungono le posizioni segnano la via per muoversi da una posizione all'altra. Il computer occupa una sola posizione di colore rosa ed ad ogni turno può effettuare spostamenti di una posizione in qualsiasi direzione. Il computer decide e compie le proprie mosse. Il programma non consente di barare. Tu invece occupi tre posizioni, rispettivamente: verde, blu e gialla. Quando è il tuo turno per giocare devi muovere uno di questi segnalini, ma non di più. Anche tu puoi muovere di una posizione, ma non verso il basso. Inoltre i vari segnalini non possono scavalcarsi ed occupare le stesse posizioni. Il gioco inizia sempre con il segnalino del computer (che da ora in poi chiameremo 64) nella posizione centrale, proprio sotto l'apice del piano di gioco. I tuoi segnalini sono posizionati nella riga vicino al fondo.
Lo scopo del computer è di collocare il 64 nella posizione più bassa del piano. Il tuo è invece quello di costringerlo a posizionarsi nella parte più alta. Sei sempre il primo a giocare. Quando vedi comparire il messaggio "Il tuo colore?" devi scegliere il segnalino da spostare e, di conseguenza, premere il tasto corrispondente:

Verde	*tasto 6*
Blu	*tasto 7*
Giallo	*tasto 8*

I colori sono inoltre riportati sui tasti stessi. Di

Evasione

seguito ti viene chiesta la "Tua mossa?" e devi premere uno di questi tasti:

Y diagonale sinistra
U diritto
I diagonale destra
H sinistra
J destra

Devi ricordarti che puoi muovere solo verso l'alto. Non cercare di premere altri tasti perché sarebbe inutile.
Tu vinci se:
a) riesci a incastrare il 64 nell'angolo più alto del piano di gioco.
Il 64 vince se:

```
1 REM GRAF5
10 POKE13*4096+32,0:POKE13*4096+33,0
15 PRINTCHR$(154)CHR$(142)CHR$(8)
20 POKE56,48:POKE55,0:CLR
25 US$="{10 SPC}PREMI F1 PER USCIRE"
26 US$=CHR$(147)+US$+CHR$(31)
100 PRINTCHR$(147)
110 PRINT"OPZIONI :":PRINT:PRINT
120 PRINT"1 CREA CARATTERE":PRINT
130 PRINT"2 MEMORIZZA CARATTERE":PRINT
140 PRINT"3 CORREGGE CARATTERE":PRINT
150 PRINT"4 MOSTRA CARATTERI":PRINT
160 PRINT"5 SALVA SET DI CARATTERI":PRIN
    T
170 PRINT"6 CARICA SET DI CARATTERI":PRI
    NT
180 PRINT"7 FINE"
190 GETA$:IFVAL(A$)=0THEN190
195 I=VAL(A$)
200 ONIGOSUB1000,2000,3000,4000,5000,600
    0,7000
210 GOTO100
1000 PRINTUS$
1010 FORI=1TO8:PRINTCHR$(17);:NEXTI
1020 FORI=1TO8
1030 FORJ=1TO16:PRINTCHR$(32);:NEXT
1040 FORJ=1TO8:PRINTCHR$(43);:NEXTJ
1050 PRINT:NEXTI
1060 PC=55672:XC=0:YC=0
1070 POKEPC,1
1080 GETA$:IFA$=""THEN1080
1090 A=ASC(A$):SP=0
1100 IFA=29ANDXC<7THENXC=XC+1:PC=PC+1:SP
     =1
1110 IFA=157ANDXC>0THENXC=XC-1:PC=PC-1:S
     P=-1
1120 IFA=17ANDYC<7THENYC=YC+1:PC=PC+40:S
     P=40
1130 IFA=145ANDYC>0THENYC=YC-1:PC=PC-40:
     SP=-40
1140 IFA=32THENPOKEPC-54272,160
1150 IFA=20THENPOKEPC-54272,43
1160 IFA=133THENPRINTCHR$(154):POKEPC-SP
     ,6
1165 IFA=133THEN1180
1170 POKEPC-SP,6:GOTO1070
1180 FORI=0TO7
1190 BY(I)=0
1200 FORJ=0TO7
1210 BY(I)=BY(I)+2+J*(PEEK(1400+7-J+40
     *I)=160)
1220 NEXTJ:NEXTI
1230 RETURN
2000 PRINTCHR$(147)
2010 PRINT"1 NORMALE":PRINT
```

```
2020 PRINT"2 REVERSATO":PRINT
2030 PRINT"3 SIMMETRIA VERTICALE":PRINT
2040 PRINT"4 SIMMETRIA ORIZZONTALE":PRIN
     T
2050 PRINT"5 RUOTATO DI 90 GRADI ";
2055 PRINT"IN SENSO ORARIO":PRINT
2060 GETA$:IFA$=""THEN2060
2070 A=VAL(A$):IFA=0ORA>5THEN2060
2080 INPUT"CARATTERE NUMERO ";NC%
2090 IFNC%>511ORN%<0THEN2080
2100 ONAGOSUB2200,2300,2400,2500,2600
2110 FORI=0TO7:POKE12288+8*NC%+I,BY(I):N
     EXT
2120 RETURN
2200 RETURN
2300 FORI=0TO7:BY(I)=255-BY(I):NEXT
2310 RETURN
2400 FORI=0TO7
2410 FORJ=0TO3
2420 BD=(BY(I)AND2↑J)/2↑J:BY(I)=BY(I
     )-2↑J*BD
2430 BS=(BY(I)AND2↑(7-J))/2↑(7-J)
2435 BY(I)=BY(I)-2↑(7-J)*BS
2440 BY(I)=BY(I)+2↑J*BS:BY(I)=BY(I)+2
     ↑(7-J)*BD
2450 NEXTJ,I
2460 RETURN
2500 FORI=0TO3
2510 T=BY(I)
2520 BY(I)=BY(7-I)
2530 BY(7-I)=T
2540 NEXTI
2550 RETURN
2600 FORI=0TO7
2610 B2(I)=BY(I):BY(I)=0
2620 NEXTI
2630 FORI=0TO7
2640 FORJ=0TO7
2645 EX=(B2(I)AND2↑(7-J))/2↑(7-J)
2650 BY(J)=BY(J)OR(2↑(EX*I)*-(EX<>0))
2660 NEXTJ,I
2670 RETURN
3000 PRINTCHR$(147)
3010 INPUT"CARATTERE DA CORREGGERE ";NC%
3020 IFNC%>511ORN%<0THEN3010
3030 PRINTUS$
3040 FORI=1TO8:PRINTCHR$(17);:NEXTI
3050 FORI=0TO7
3060 FORJ=1TO16:PRINTCHR$(32);:NEXT
3070 FORJ=0TO7
3080 IFPEEK(12288+8*NC%+I)AND2↑(7-J)TH
     ENSI=-1
3085 IFSITHENPRINTCHR$(18)CHR$(32)CHR$(1
     46);
3086 IFSITHENSI=0:GOTO3100
```

a) raggiunge l'estremo angolo in basso
b) se non ti puoi più muovere (ossia se i tuoi segnalini sono arrivati in cima al piano)
c) se entrambi i giocatori muovono consecutivamente tre volte, ed ogni volta ritornando nella posizione precedente.

```
3090 PRINTCHR$(43);
3100 NEXTJ:PRINT:NEXTI
3110 GOTO1060
4000 PRINTCHR$(147)"PREMI F1 PER TORNARE
     "
4005 PRINTCHR$(17)"PREMI I TASTI CORRISP
     ONDENTI"
4006 PRINT"AI CARATTERI CHE VUOI VEDERE"
4010 FORI=1TO2000:NEXTI
4020 PRINTCHR$(147);
4030 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
4040 GETA$:IFA$=""THEN4040
4045 IFA$=CHR$(133)THENF1=¬1
4050 IFF1THENPOKE53272,(PEEK(53272)AND24
     0)+5
4055 IFF1THENF1=0:PRINTCHR$(154):RETURN
4060 PRINTA$;
4070 GOTO4040
5000 PRINTCHR$(147)
5010 PRINT"DISCO O NASTRO ?"
5015 GETDV$:IFDV$<>"N"ANDDV$<>"D"THEN501
     5
5020 PRINT
5030 INPUT"SET NUMERO ";NS%
5040 PRINT
5050 PRINT"FINO A CHE CARATTERE{SH SPC}V
     UOI SALVARE ";
5055 INPUTNC%
5060 IFNC%>511THEN5040
5070 IFDV$="N"THEN5500
5080 OPEN1,8,2,"@:SET #"+STR$(NS%)+",S,W
     "
5082 GOSUB9000
5085 IFNNTHENFORI=1TO2000:NEXT:CLOSE1:CL
     OSE15
5087 IFNNTHENRETURN
5090 PRINT#1,CHR$(NC%);:FORI=0TO(NC%+1)*
     8-1
5100 PRINT#1,CHR$(PEEK(12288+I));
5110 NEXTI
5120 CLOSE1:CLOSE15
5130 RETURN
5500 OPEN1,1,1,"SET #"+STR$(NS%)
5510 PRINT#1,CHR$(NC%);:FORI=0TO(NC%+1)*
     8-1
5520 PRINT#1,CHR$(PEEK(12288+I));
5530 NEXTI
5540 CLOSE1
5550 RETURN
6000 PRINTCHR$(147)
6010 PRINT"DISCO O NASTRO ?"
6015 GETDV$:IFDV$<>"N"ANDDV$<>"D"THEN601
     5
6020 PRINT
6030 INPUT"SET NUMERO ";NS%
```

Tattica vincente

Cerca di avere un piano accurato per incastrare il 64, perché se non calcoli bene ogni spostamento il 64 ti potrebbe mettere in condizioni di effettuare delle mosse che hanno come risultato solo quello di ritardare la sua vittoria; e soprattutto non

```
6070 IFDV$="N"THEN6500
6080 OPEN1,8,2,"SET #"+STR$(NS%)+",S,R"
6082 GOSUB9000
6085 IFNNTHENFORI=1TO2000:NEXT:CLOSE1:CL
     OSE15
6087 IFNNTHENRETURN
6090 GET#1,A$:NC%=ASC(A$):FORI=0TO(NC%+1
     )*8-1
6100 GET#1,A$:POKE12288+I,ASC(A$+CHR$(0)
     )
6110 NEXTI
6120 CLOSE1:CLOSE15
6130 RETURN
6500 OPEN1,1,0,"SET #"+STR$(NS%)
6510 FORI=0TO(NC+1)%*8-1
6520 GET#1,A$:POKE12288+I,ASC(A$+CHR$(0)
     )
6530 NEXTI
6540 CLOSE1
6550 RETURN
7000 PRINTCHR$(17)"SICURO ?"
7010 GETA$:IFA$=""THEN7010
7020 IFA$="S"THENSYS58260
7030 RETURN
9000 PRINT:OPEN15,8,15:INPUT#15,NN,MM$,T
     T,SS
9005 PRINTNN,MM$,TT,SS
9010 RETURN
```

Evasione

avere furia di muovere i tuoi segnalini verso l'alto. Anche se il 64 ti potrebbe sfuggire non disperare perché, almeno le prime volte, potrebbe anche ritornare sui suoi passi, allora sii tempista e approfittane.

Tratto da "Il libro dei giochi del Commodore 64" G.E.J.

Graph 5

Disegnare sullo schermo il carattere che si vuole e memorizzarlo senza troppe complicate procedure si può. È quanto riuscirete a fare utilizzando il programma che qui sotto vi proponiamo.

Programmare nuovi caratteri con il COMMODORE 64 è facile ma non proprio molto immediato: è difficile cioè VEDERE che 24, 56, 103, 102, 103, 56, 24, 0 rappresentano un simbolo grafico. Sarebbe molto più comodo se si potesse disegnare direttamente sullo schermo il carattere e farlo memorizzare senza dover fare tanti calcoli, PEEK e POKE. Il programma GRAF5 fà precisamente questo. È commentato come al solito, e puoi quindi eliminare certe parti che non ti interessano e magari ag-

```
10 REM **EVASIONE**
20 PRINT"{CLR}{WHITE}":POKE53280,6:POKE5
   3281,8:DIMM%(9,11),T%(5,2):POKE649,1
30 G=1024:H=55296:H$="{4 SH C} {4 SH C}"
40 FORK=1TO11
50 FORJ=0TO9
60 READM%(J,K)
70 NEXT:NEXT
80 PRINT"{2 CUR.GIU}";TAB(18)"{SH N}{SH
   -}{SH M}"
90 PRINTTAB(17)"{SH N} {SH -} {SH M}":PR
   INTTAB(16)"{SH N}{2 SPC}{SH -}{2 SPC}
   {SH M}"
100 PRINTTAB(15)"{SH N}{3 SPC}{SH -}{3 S
    PC}{SH M}":PRINTTAB(15)H$
110 PRINTTAB(14)"{SH -}{SH M}{3 SPC}{SH
    -}{3 SPC}{SH N}{SH -}"
120 PRINTTAB(14)"{SH -} {SH M}{2 SPC}{SH
    -}{2 SPC}{SH N} {SH -}"
130 PRINTTAB(14)"{SH -}{2 SPC}{SH M} {SH
    -} {SH N}{2 SPC}{SH -}"
140 PRINTTAB(14)"{SH -}{3 SPC}{SH M}{SH
    -}{SH N}{3 SPC}{SH -}":PRINTTAB(15)H
    $
150 PRINTTAB(14)"{SH -}{3 SPC}{SH N}{SH
    -}{SH M}{3 SPC}{SH -}"
160 PRINTTAB(14)"{SH -}{2 SPC}{SH N} {SH
    -} {SH M}{2 SPC}{SH -}"
170 PRINTTAB(14)"{SH -} {SH N}{2 SPC}{SH
    -}{2 SPC}{SH M} {SH -}"
180 PRINTTAB(14)"{SH -}{SH N}{3 SPC}{SH
    -}{3 SPC}{SH M}{SH -}":PRINTTAB(15)H
    $
190 PRINTTAB(15)"{SH M}{3 SPC}{SH -}{3 S
    PC}{SH N}"
200 PRINTTAB(16)"{SH M}{2 SPC}{SH -}{2 S
    PC}{SH N}":PRINTTAB(17)"{SH M} {SH -
    } {SH N}"
210 PRINTTAB(18)"{SH M}{SH -}{SH N}"
230 FORK=1TO11
240 POKEH+M%(9,K),M%(0,K)
250 POKEG+M%(9,K),81
260 NEXT
270 PRINT"{CUR.DES}"
280 PRINT"IL TUO COLORE?{8 SPC}{CUR.SU}"
290 GETC$:IFC$=""THEN290
310 C=VAL(C$)
320 IFC<6ORC>8THEN290
330 C=C-1
340 PRINT"LA TUA MOSSA? {CUR.SU}"
350 GETM$:IFM$=""THEN350
```

Graph 5

```
360 IFM$="Y"THENM=8:GOTO420
370 IFM$="U"THENM=1:GOTO420
380 IFM$="I"THENM=5:GOTO420
390 IFM$="H"THENM=4:GOTO420
400 IFM$="J"THENM=3:GOTO420
410 GOTO350
420 K=1
430 IFM%(0,K)<>CTHENK=K+1:GOTO430
439 V=M%(M,K)AND15:IFV<>0ANDM%(0,V)<=0TH
    EN460
440 V=M%(M,K)AND15:IFV=0THENPRINT"MOSSA
    NON PERMESSA!{CUR.SU}":FORJ=1TO4000:
    NEXT:GOTO280
450 V=M%(M,K)AND15:IFM%(0,V)>0THENPRINT"
    POSIZIONE OCCUPATA {CUR.SU}":FORJ=0T
    O4000:NEXT
451 GOTO280
460 FORL=0TO2
470 FORJ=5TO1STEP-1
480 T%(J,L)=T%(J-1,L)
490 NEXT
500 T%(0,L)=0
510 NEXT
520 D=C-5:Q=M%(M,K)AND15:T%(0,D)=Q
530 IFT%(2,D)=QANDT%(4,D)=QANDT%(1,D)=T%
    (3,D)ANDT%(3,D)=T%(5,D)THEN900
540 M%(0,K)=0:POKEH+M%(9,K),0:M%(0,M%(M,
    K)AND15)=C:POKEH+M%(9,M%(M,K)AND15),
    C
550 PRINT"MUOVE IL {RVS ON} 64 {RVS OFF}
    {3 SPC}{CUR.SU}"
560 FORL=1TO2000:NEXT:K=1
570 IFM%(0,K)<>4THENK=K+1:GOTO570
580 IFK=1ANDM%(0,2)>4ANDM%(0,3)>4ANDM%(0
    ,4)>4THEN1100
590 IFK=5ANDM%(0,2)>4ANDM%(0,6)>4ANDM%(0
    ,8)>4THEN700
600 IFK=7ANDM%(0,4)>4ANDM%(0,6)>4ANDM%(0
    ,10)>4THEN700
610 CR=64:GOSUB3000:IFW>0THEN650
620 CR=0:GOSUB3000:IFW>0THEN650
630 CR=16:GOSUB3000:IFW>0THEN650
640 CR=32:GOSUB3000
650 IFM%(0,NK)>0THEN610
660 M%(0,K)=0:POKEH+M%(9,K),0
670 M%(0,NK)=4:POKEH+M%(9,NK),4
680 X=M%(R,K)AND16:IFX=0THENM%(R,K)=M%(R
    ,K)+16
690 FORJ=5TO1STEP-1
700 U%(J)=U%(J-1)
710 NEXT
720 U%(0)=NK
730 IFNK=11THEN900
740 IFU%(2)=NKANDU%(4)=NKANDU%(1)=U%(3)A
    NDU%(3)=U%(5)THEN900
```

giungerne altre per renderlo più adatto ai tuoi scopi.
Il programma GRAF5 può essere diviso in 15 sezioni ben distinte:

- 1: le linee 10-26 inizializzano il calcolatore.
- 2: le linee dalla 100 alla 210 mostrano il menù e saltano alla funzione richiesta.
- 3: le linee dalla 1000 alla 1230 ti permettono di disegnare un nuovo carattere e riempiono un vettore con i dati relativi al carattere disegnato (i calcoli li fa il programma).
- 4: le linee dalla 2000 alla 2120 mostrano il menù di memorizzazione dei caratteri, saltano alla routine per il tipo di operazione richiesta sul vettore e memorizzano il carattere.
- 5: la linea 2200 lascia il vettore come è; è stata messa per rispondere alla chiamata della linea 2100.

Graph 5

● 6: le linee dalla 2300 alla 2310 pongono nel vettore il NEGATIVO del carattere già contenuto.
● 7: le linee dalla 2400 alla 2460 pongono nel vettore il carattere che gode di simmetria verticale rispetto a quello già contenuto.
● 8: le linee dalla 2500 alla 2550 pongono nel vettore il carattere che gode di simmetria orizzontale rispetto a quello già contenuto.
● 9: le linee dalla 2600 alla 2670 pongono nel vettore il carattere già contenuto, ruotato di 90 gradi in senso orario. Chiamando tre volte questa routine otterrai nel

```
750 VV=0:FORK=1TO4:VV=VV+M%(0,K):NEXT:IF
    VV>18ANDM%(0,1)<>4THEN900
760 GOTO280
900 PRINT"VINCE IL {RVS ON} 64 {RVS OFF}
    !"
910 FORJ=1TO3000:NEXT
920 FORJ=0TO4
930 FORL=1TO8
940 V=M%(L,U%(J+1))AND15
950 IFV=U%(J)THENM%(L,U%(J+1))=V+64
960 NEXT:NEXT
970 VM=VM+1
980 GOTO1200
1100 FORJ=0TO4
1110 FORL=1TO8
1120 V=M%(L,U%(J+1))AND15
1130 IFV=U%(J)THENM%(L,U%(J+1))=V+32
1140 NEXT
1150 NEXT
1160 VL=VL+1
1170 PRINT"PERDE IL {RVS ON} 64 {RVS OFF
     } !"
1180 FORJ=1TO3000
1190 NEXT
1200 PRINT"{CLR}{2 CUR.GIU}{2 CUR.DES}"
1210 POKE53280,2:POKE53281,13
1220 PRINT"IL COMPUTER HA VINTO";VM;"PAR
     TITE"
1230 PRINT"{CUR.GIU}{2 CUR.DES}SU";VM+VL
1240 PRINT"{4 CUR.GIU}{2 CUR.DES}PREMI S
     PAZIO PER CONTINUARE"
1250 GETA$:IFA$<>" "THEN1250
1260 PRINT"{CLR}{WHITE}":POKE53280,6:POK
     E53281,8
1270 FORK=1TO11
1280 M%(0,K)=0
1290 NEXT
1300 M%(0,3)=4:M%(0,8)=5:M%(0,9)=6:M%(0,
     10)=7
1310 FORJ=0TO5
1320 U%(J)=0
1330 NEXT
1340 FORJ=1TO8
1350 FORL=1TO11
1360 V=M%(J,L)AND112:X=M%(J,L)AND15
1370 IFV=16THENM%(J,L)=X
1380 IFV=48THENM%(J,L)=X+32
1390 IFV=80THENM%(J,L)=64
1400 NEXT:NEXT
1410 GOTO80
3000 W=0:NK=0:FORJ=1TO8
3010 V=M%(J,K)ANDCR
3020 X=M%(J,K)AND15
3030 IFV=CRANDM%(0,X)=0THENW=1
3040 NEXT
```

Graph 5

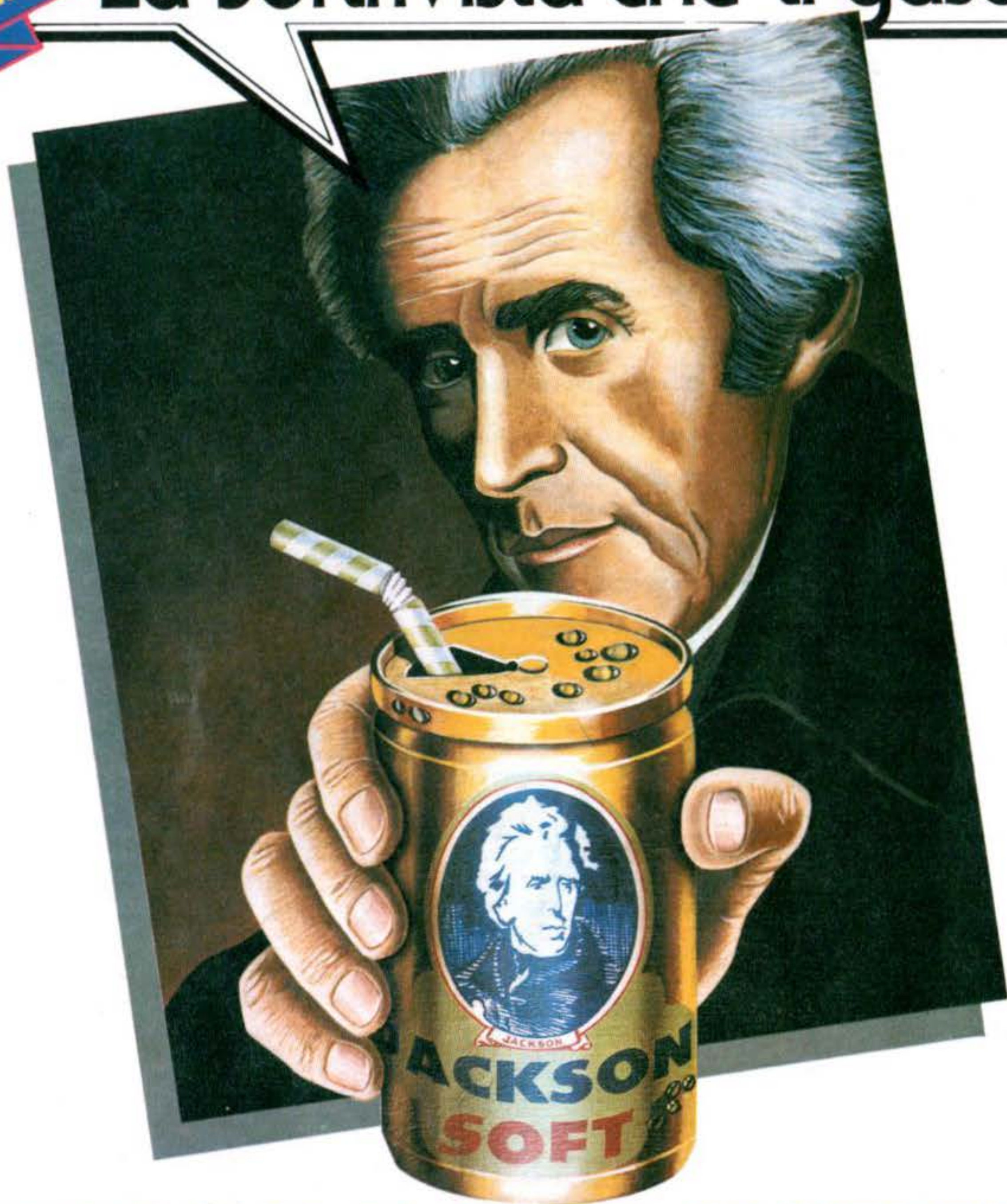
```
3050 IFW=0THENRETURN
3060 R=INT(RND(1)*8)+1
3070 V=M%(R,K)ANDCR
3080 X=M%(R,K)AND15
3090 IFV=CRANDM%(0,X)=0THENNK=M%(R,K)AND
     15
3100 IFNK=0THEN3050
3110 RETURN
4000 DATA0,0,3,0,0,0,4,2,0,99,0,0,5,3,0,
     1,6,0,0,294
4010 DATA4,1,6,4,2,0,0,0,0,299,0,0,7,0,3
     ,0,0,6,1,304
4020 DATA0,2,8,6,0,0,0,0,0,494,0,3,9,7,5
     ,4,10,8,2,499
4030 DATA0,4,10,0,6,0,0,0,0,504,5,5,0,9,
     0,6,11,0,0,694
4040 DATA6,6,11,10,8,0,0,0,0,699,7,7,0,0
     ,9,0,0,11,6,704
4050 DATA0,9,0,0,0,10,0,0,8,899
```

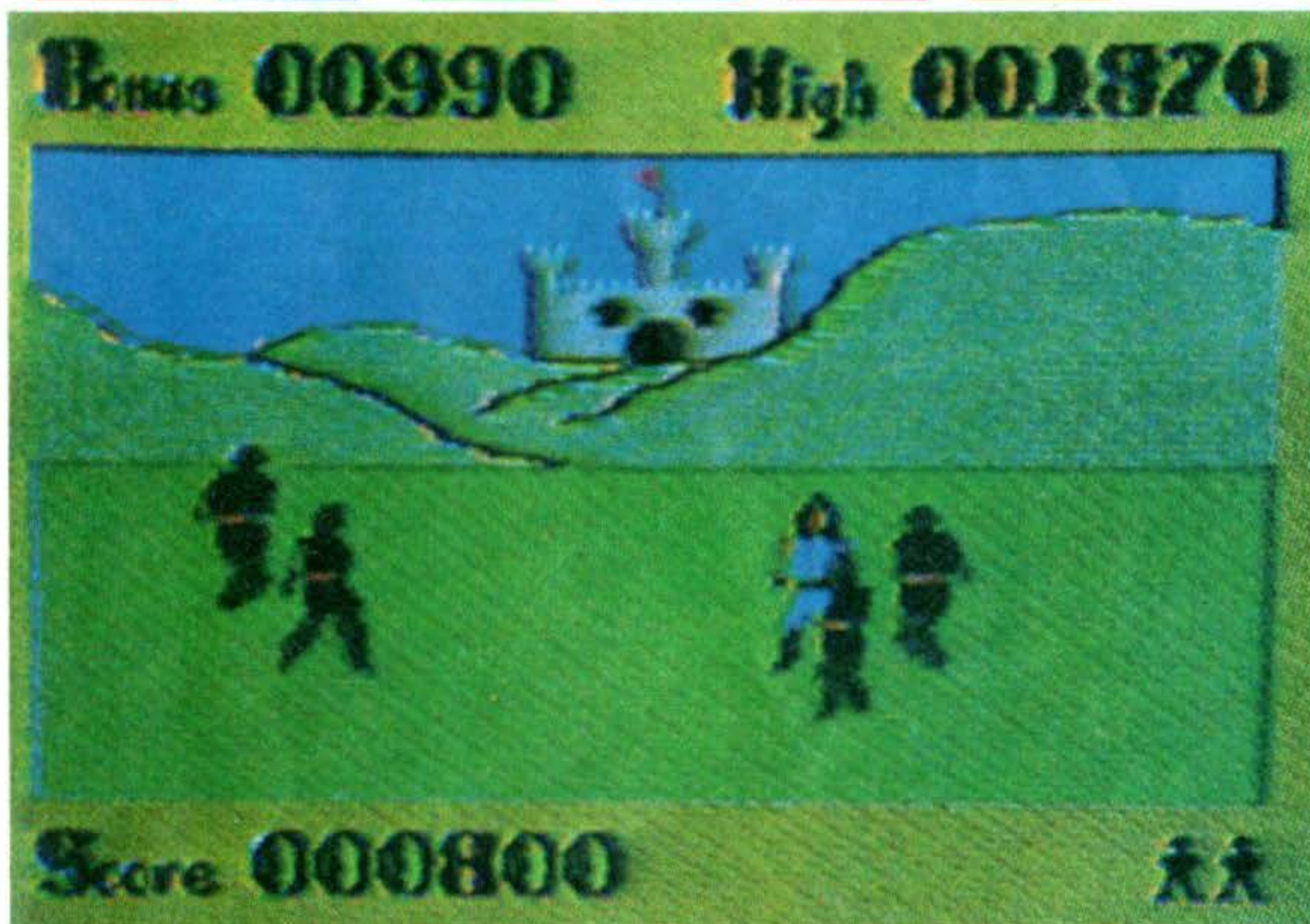
vettore il carattere ruotato di 90 gradi in senso antiorario.

- 10: le linee dalla 3000 alla 3110 riempono il vettore con i dati relativi al carattere che vuoi correggere e, saltando alla linea 1060, ti permettono di correggere questo carattere.
- 11: le linee dalla 4000 alla 4070 ti permettono di vedere i caratteri che hai creato.
- 12: le linee dalla 5000 alla 5550 salvano su disco o su nastro i caratteri che hai programmato, assegnando al file un nome di riconoscimento.
- 13: le linee dalla 6000 alla 6550 caricano da disco o da nastro un set di caratteri salvato precedentemente.
- 14: le linee dalla 7000 alla 7030 chiudono il programma.
- 15: le linee dalla 9000 alla 9010 scrivono lo stato del disco.

Tratto da:
Commodore 64:
la grafica e il suono.
G.E.J.

FINALMENTE!

La Softrivista che ti gasa!

QUALCOSA DI SUPER, DI INEDITO, DI IRRESISTIBILE

IN EDICOLA
Compilation
JACKSON SOFT
JACKSON SOFT
TASKMASTER
FIREQUEST
SUPERTANK
ISTOGRAMMI
POLIMUS
Bonus 00990
High 001870
Score 000800

GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON
il prossimo,
esclusivo
JACKSON SOFT
SERIE ORO
per COMMODORE 64